

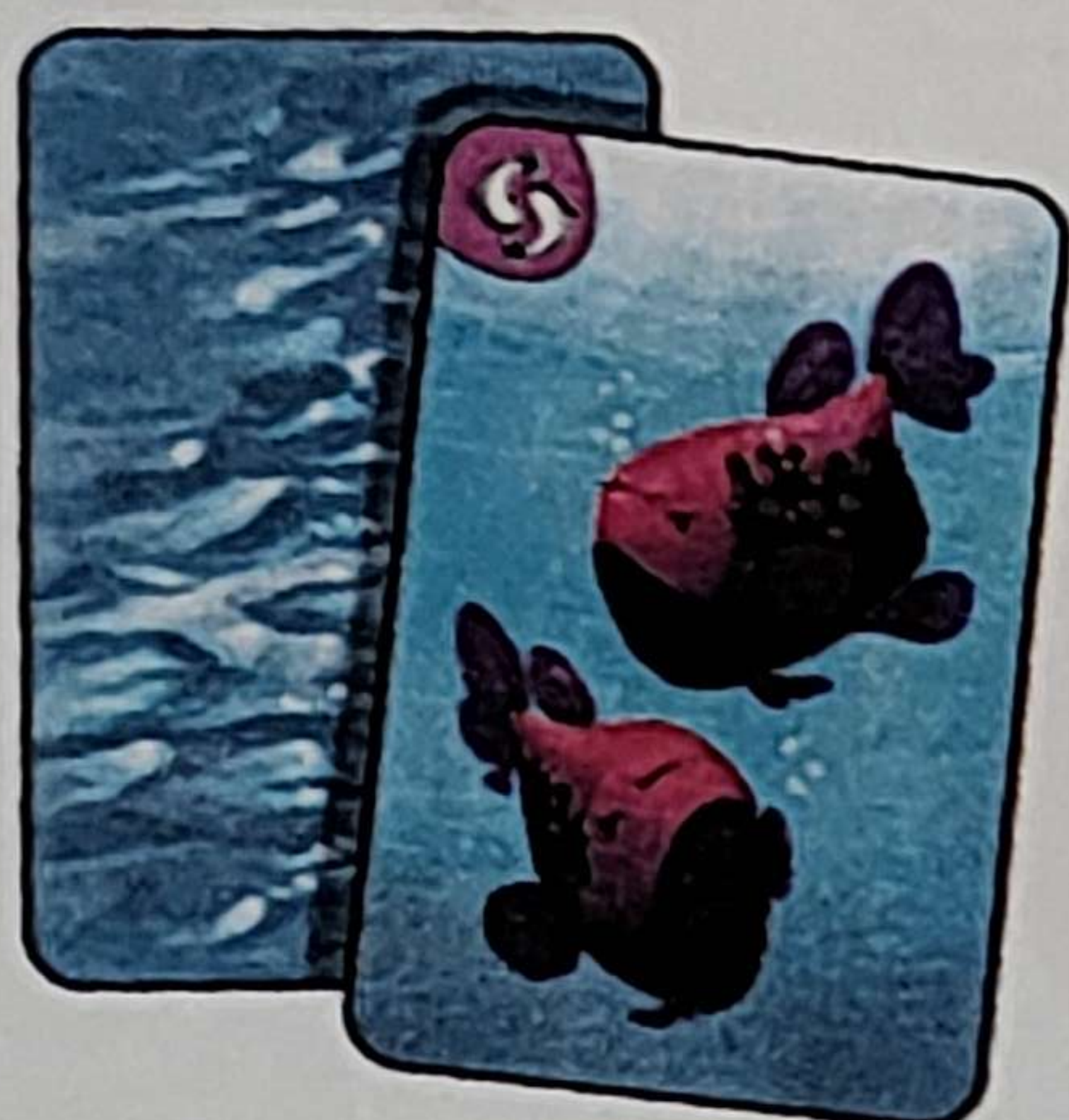
Regras do Jogo

GAIVOTAS



O MAR ESTA REPLETO DE PEIXES DE TODAS AS CORES E TAMANHOS!
 AS GAIVOTAS SE REÜNEM PARA MAIS UM DIA DE PESCA, MAS
 ESTEJA PREPARADO, POIS VENTOS TRAIÇOEIROS, TUBARÕES
 FAMINTOS, GRANDES ANIMAIS MARINHOS E ATÉ OUTRAS GAIVOTAS
 VAO FAZER DE TUDO PARA ATRAPALHAR A SUA PESCA.

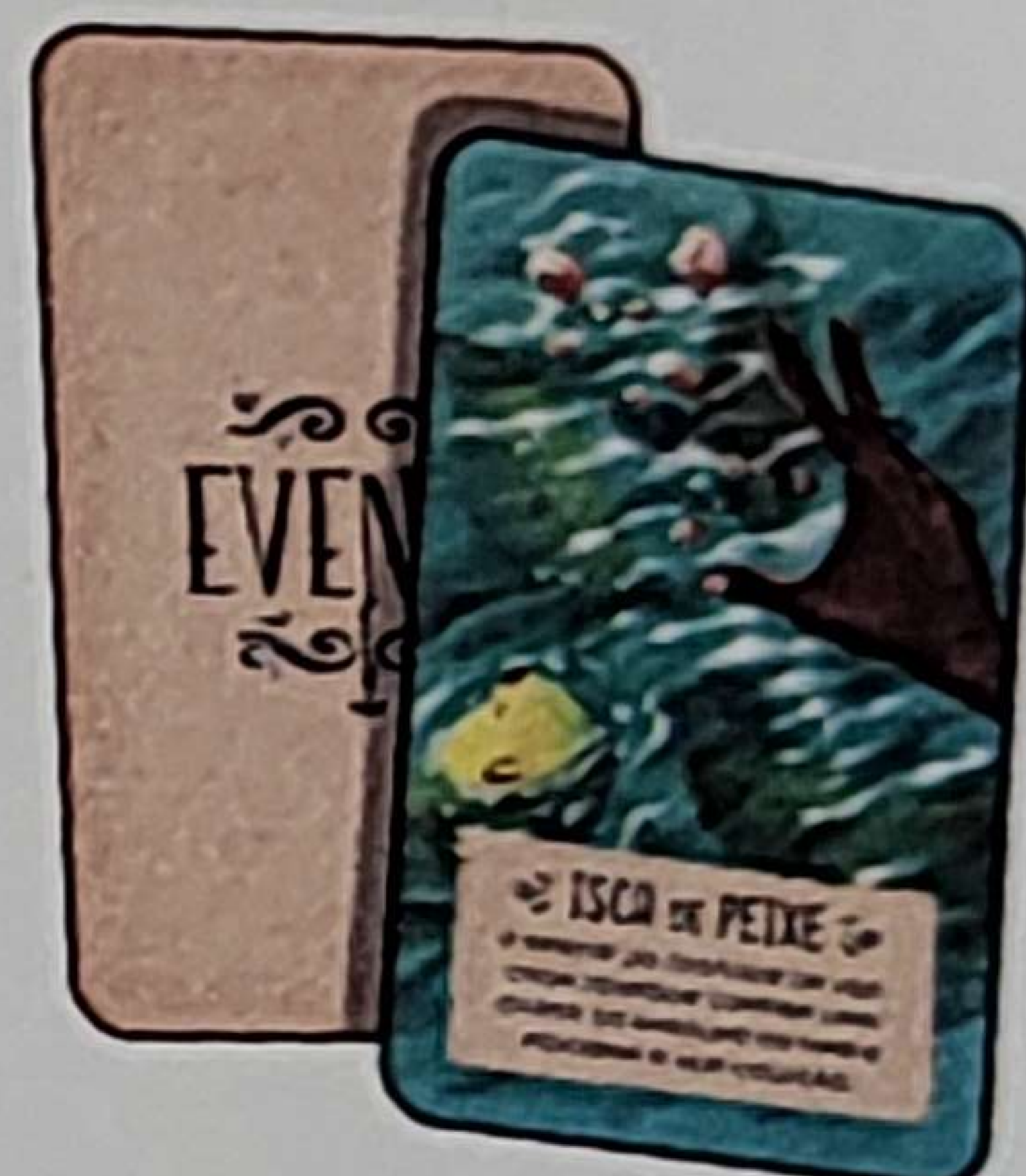
COMPONENTES



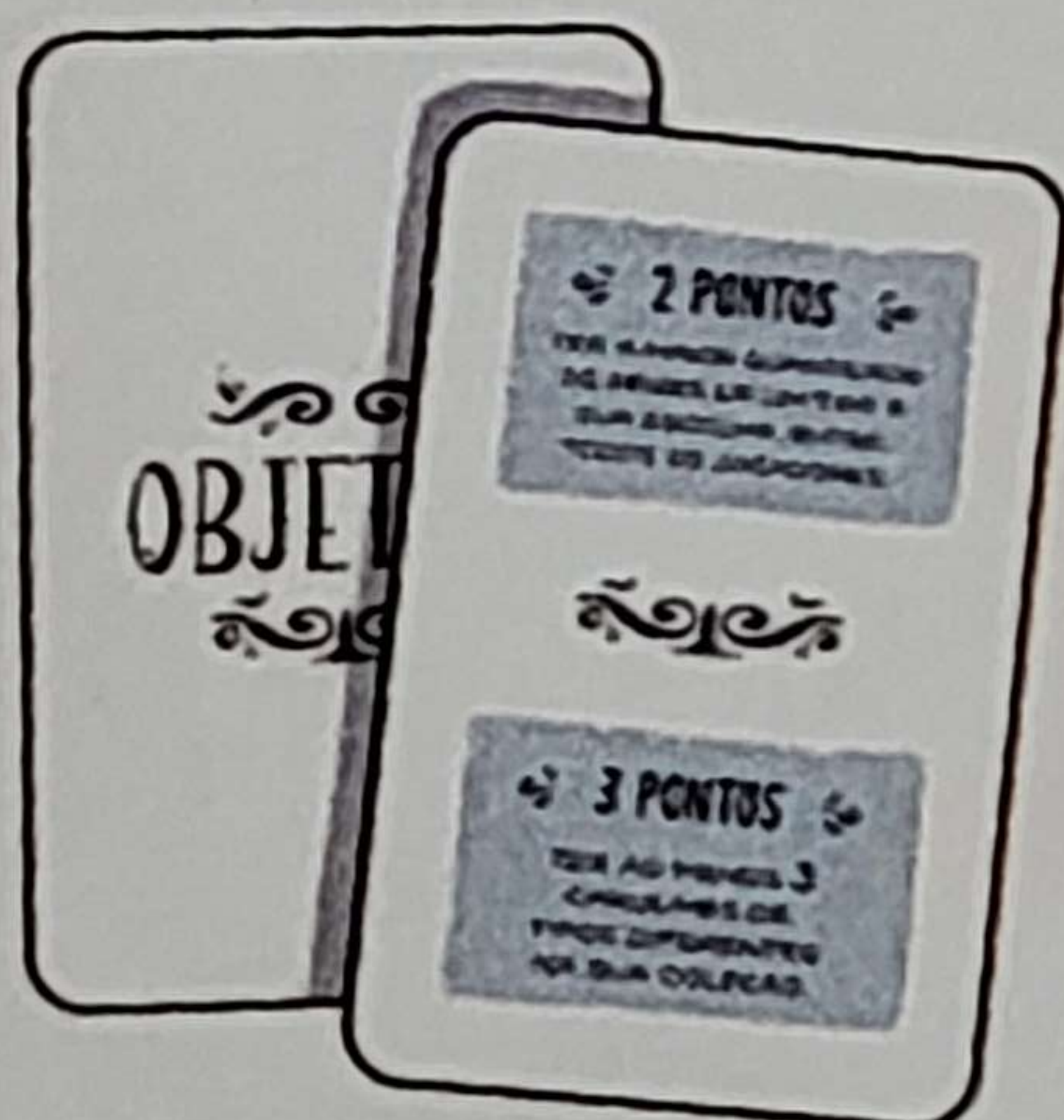
50 CARTAS
DE PEIXE



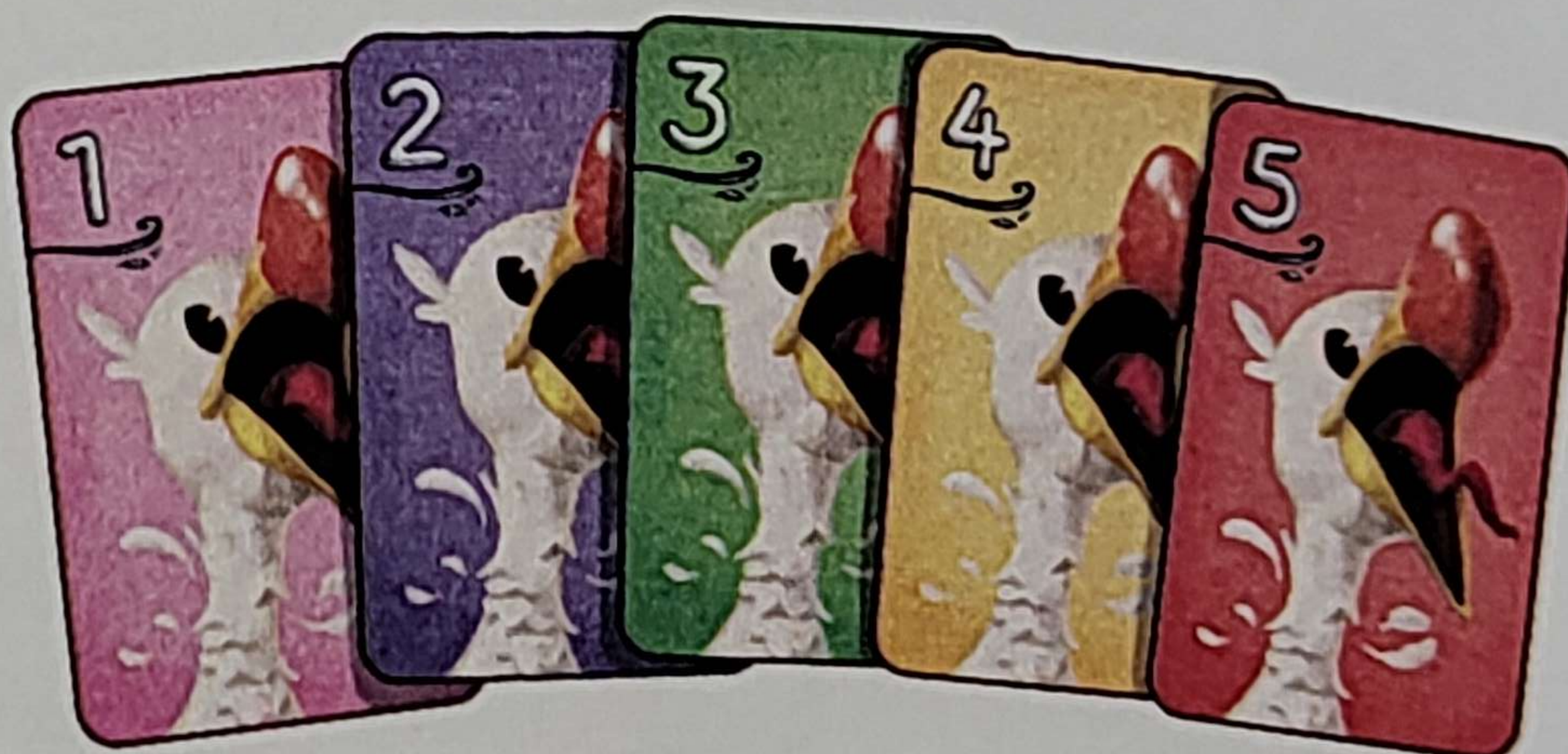
10 CARTAS
ESPECIAIS



20 CARTAS
DE EVENTO



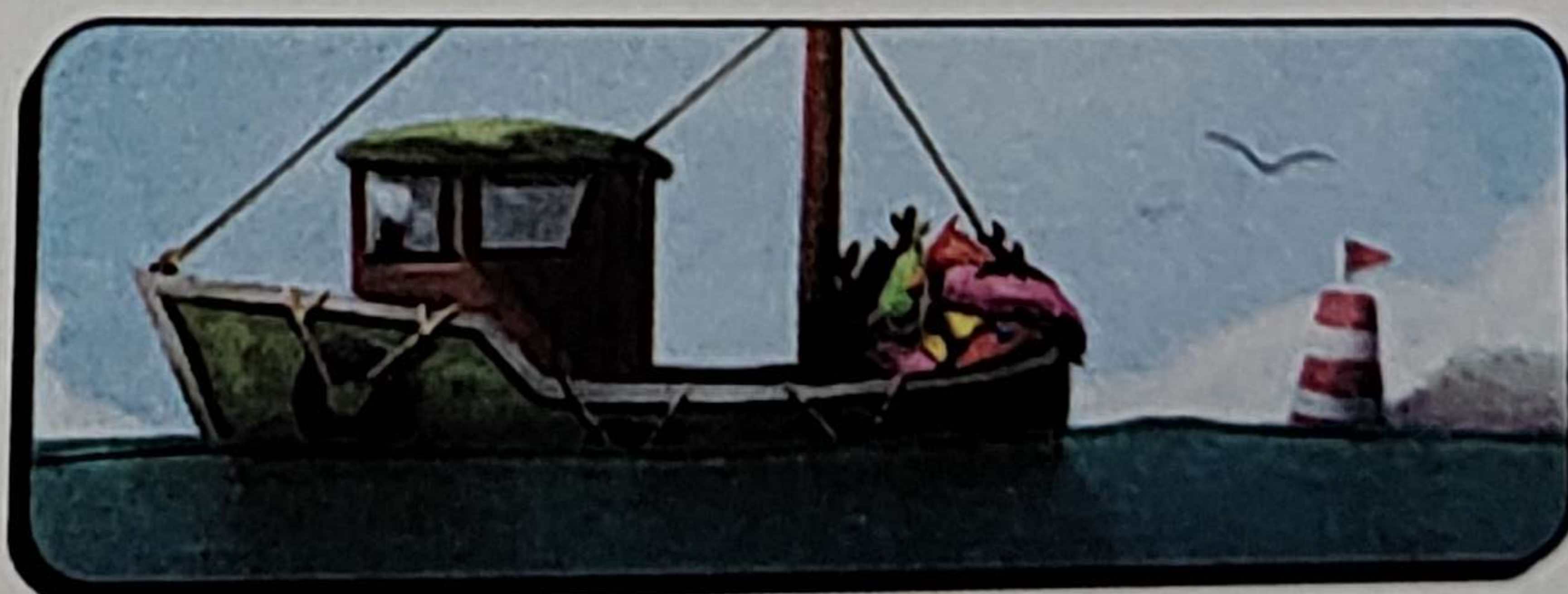
5 CARTAS DE
OBJETIVO



25 CARTAS DE GAIVOTA
COM 5 CARTAS DE CADA COR



FICHA DE
JOGADOR DA VEZ



BARCO DE
PESCADORES

PREPARANDO O JOGO

- 1 EMBARALHE AS CARTAS DE PEIXE FORMANDO O BARALHO DO MAR E COLOQUE-O NA MESA, COM A FACE PARA BAIXO. GUARDE AS CARTAS ESPECIAIS NA CAIXA DO JOGO, ESSAS CARTAS SÃO USADAS APENAS NO MODO AVANÇADO.
- 2 REVELE 5 CARTAS (4-5 JOGADORES) OU 4 CARTAS (3 JOGADORES) DO BARALHO DO MAR E POSICIONE-AS À DIREITA DO BARALHO PARA FORMAR A FILEIRA DO MAR.
- 3 COLOQUE O BARCO DE PESCADORES À DIREITA DA FILEIRA DO MAR E REVELE 3 CARTAS (4-5 JOGADORES) OU 2 CARTAS (3 JOGADORES) DO BARALHO DO MAR E POSICIONE-AS ABAIXO DO BARCO.
- 4 EMBARALHE AS CARTAS DE EVENTO E COLOQUE-AS COM A FACE PARA BAIXO À ESQUERDA DO BARALHO DO MAR.
- 5 CADA JOGADOR PEGA UM CONJUNTO DE CARTAS DE GAIVOTA DE UMA COR À SUA ESCOLHA (PARA 3 JOGADORES, DEVOLVA A CARTA DE NÚMERO 5 DE CADA CONJUNTO PARA A CAIXA DO JOGO).
- 6 DISTRIBUA ALEATORIAMENTE UMA CARTA DE OBJETIVO PARA CADA JOGADOR (MANTENHA-A EM SEGREDO DOS OUTROS JOGADORES).
- 7 O JOGADOR QUE FOI À PRAIA MAIS RECENTEMENTE RECEBE A FICHA DE JOGADOR DA VEZ.

PREPARAÇÃO PARA 3 JOGADORES



EVENTOS



BARALHO DO MAR



FILEIRA DO MAR



CARTAS DO BARCO



CARTAS DE PEIXE



O BARALHO DO MAR CONTÉM CARTAS DE PEIXES, E PESCA-LAS É O OBJETIVO CENTRAL DO JOGO!

EXISTEM 4 TIPOS DE PEIXES DIFERENTES, DIVIDIDOS ENTRE PEQUENOS E GRANDES, IDENTIFICADOS POR ÍCONES NO TOPO ESQUERDO DA CARTA.

EXISTEM CARTAS DE PEIXE COM APENAS 1 PEIXE, ENQUANTO OUTRAS CONTÊM 2 PEIXES DO MESMO TIPO EM UMA ÚNICA CARTA.

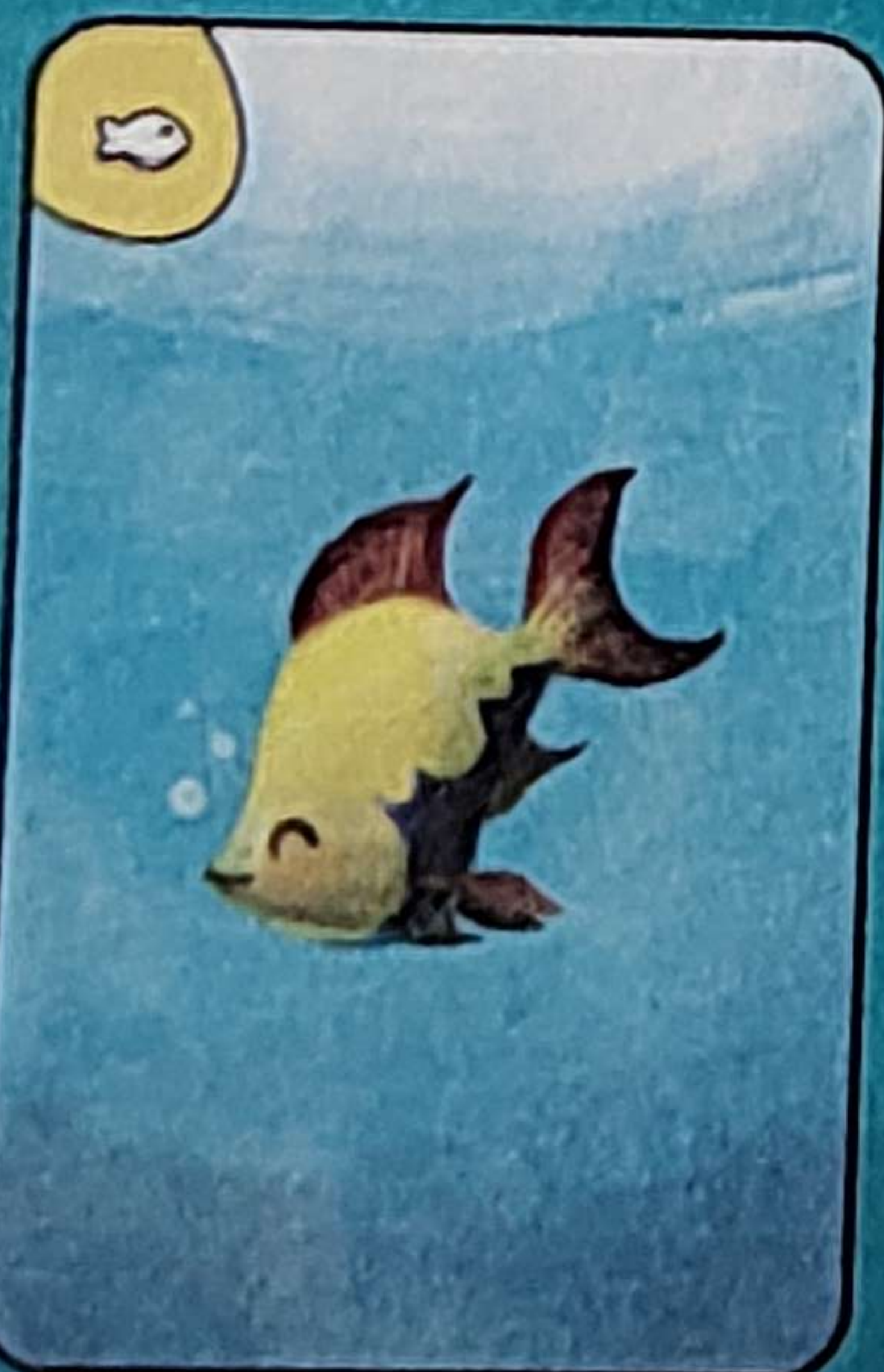
ALGUMAS CARTAS PODEM TER UM ÍCONE ★, INDICANDO QUE OS PEIXES DESSA CARTA SÃO DE QUALIDADE SUPERIOR.



PEIXES PEQUENOS



PEIXES GRANDES



CARTA DE
PEIXE ÚNICO
AMARELO
COMUM



CARTA DE
PEIXE DUPLO
VERMELHO
DE QUALIDADE



CARTA DE
PEIXE DUPLO
VERDE
COMUM



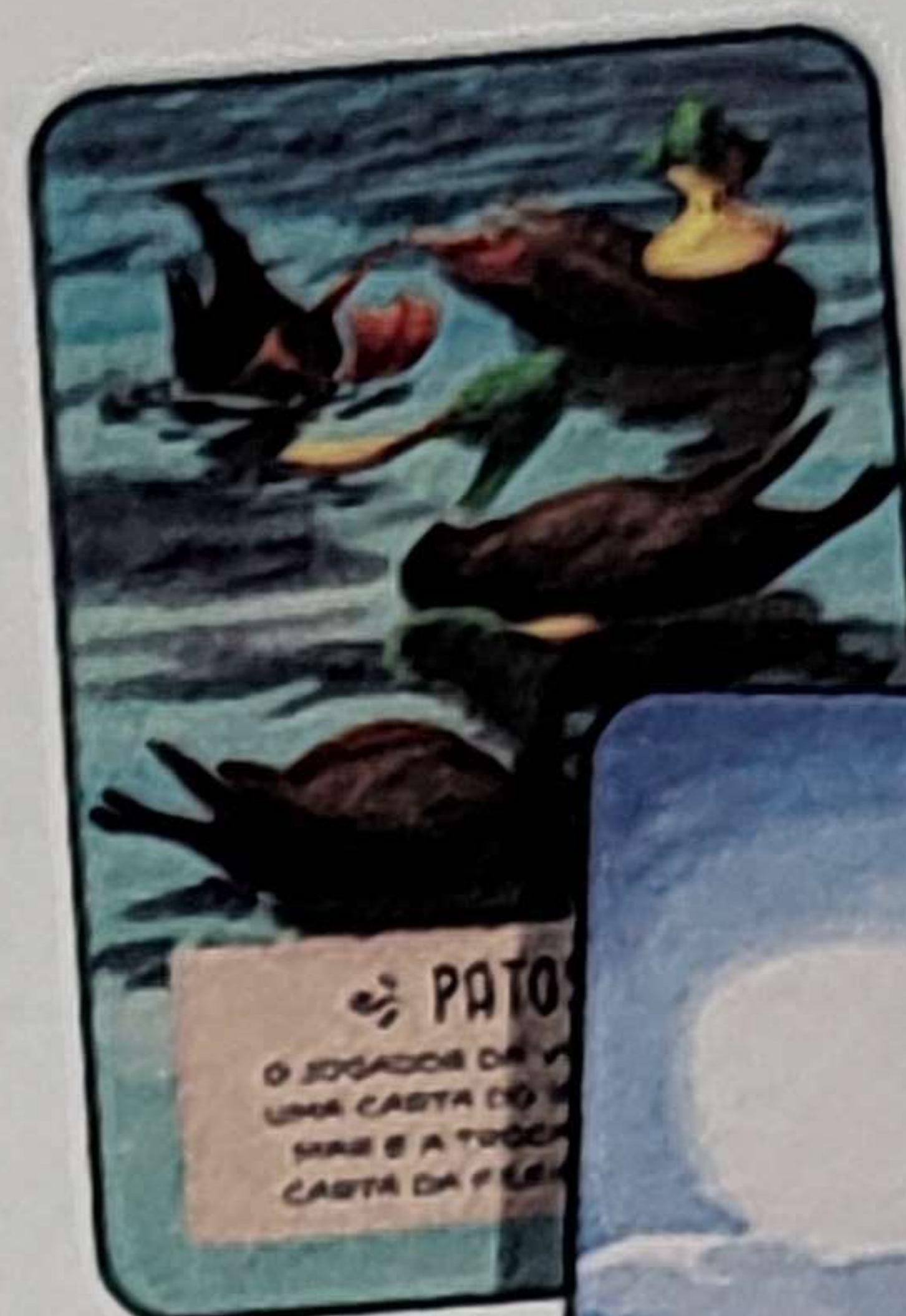
CARTA DE
PEIXE ÚNICO
ROXO
DE QUALIDADE

CARTAS DE EVENTO

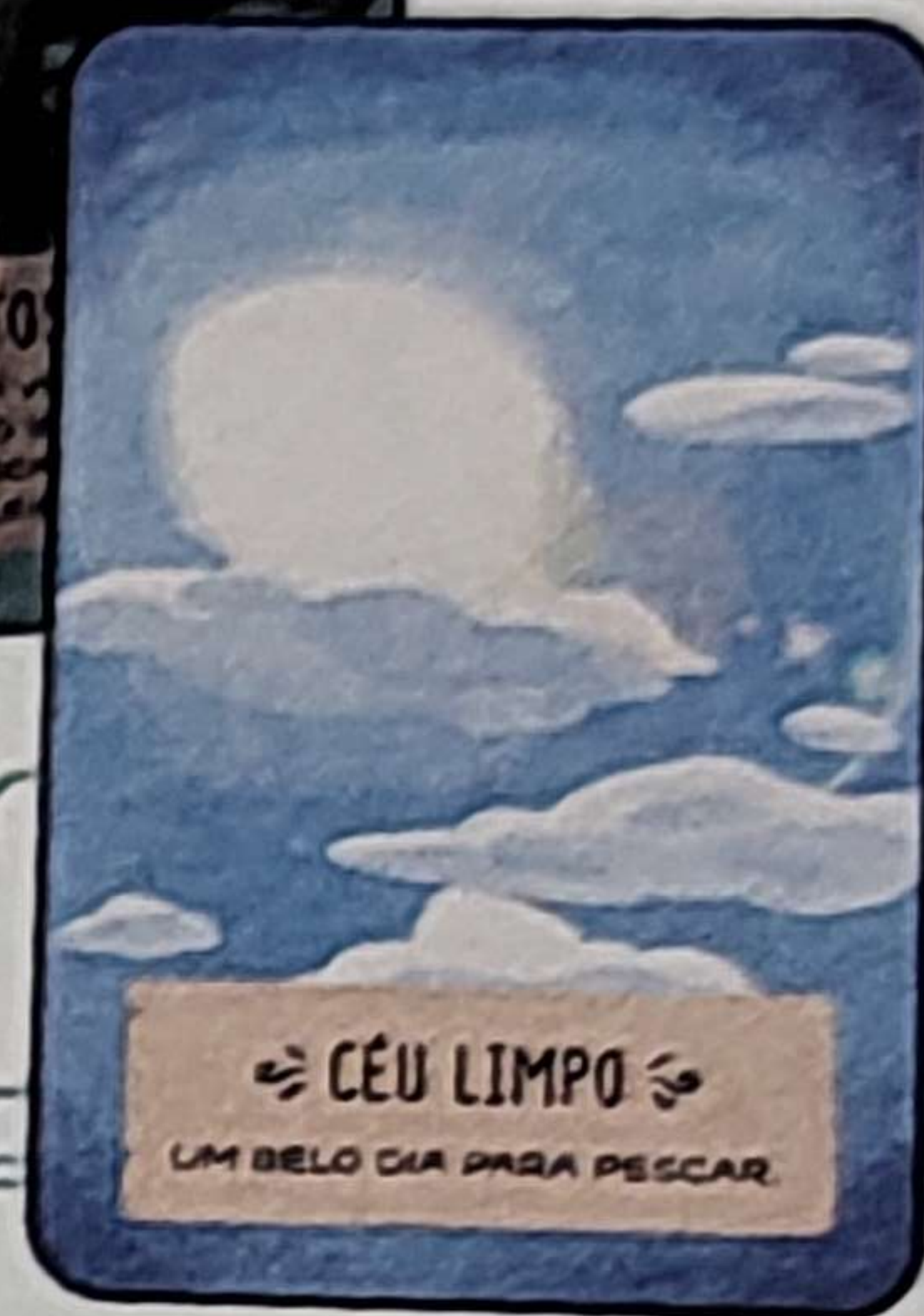
AS CARTAS DE EVENTO PODEM SER DE DOIS TIPOS: EVENTO OU CÉU LIMPO.

UMA NOVA CARTA DE EVENTO É REVELADA A CADA RODADA E PODE INFLUENCIAR NAS ESTRATÉGIAS DOS JOGADORES.

NO CASO DE CÉU LIMPO, NADA ACONTECE, EM OUTROS CASOS, OS JOGADORES DEVEM SEGUIR AS INSTRUÇÕES DA CARTA DE EVENTO.



Quack

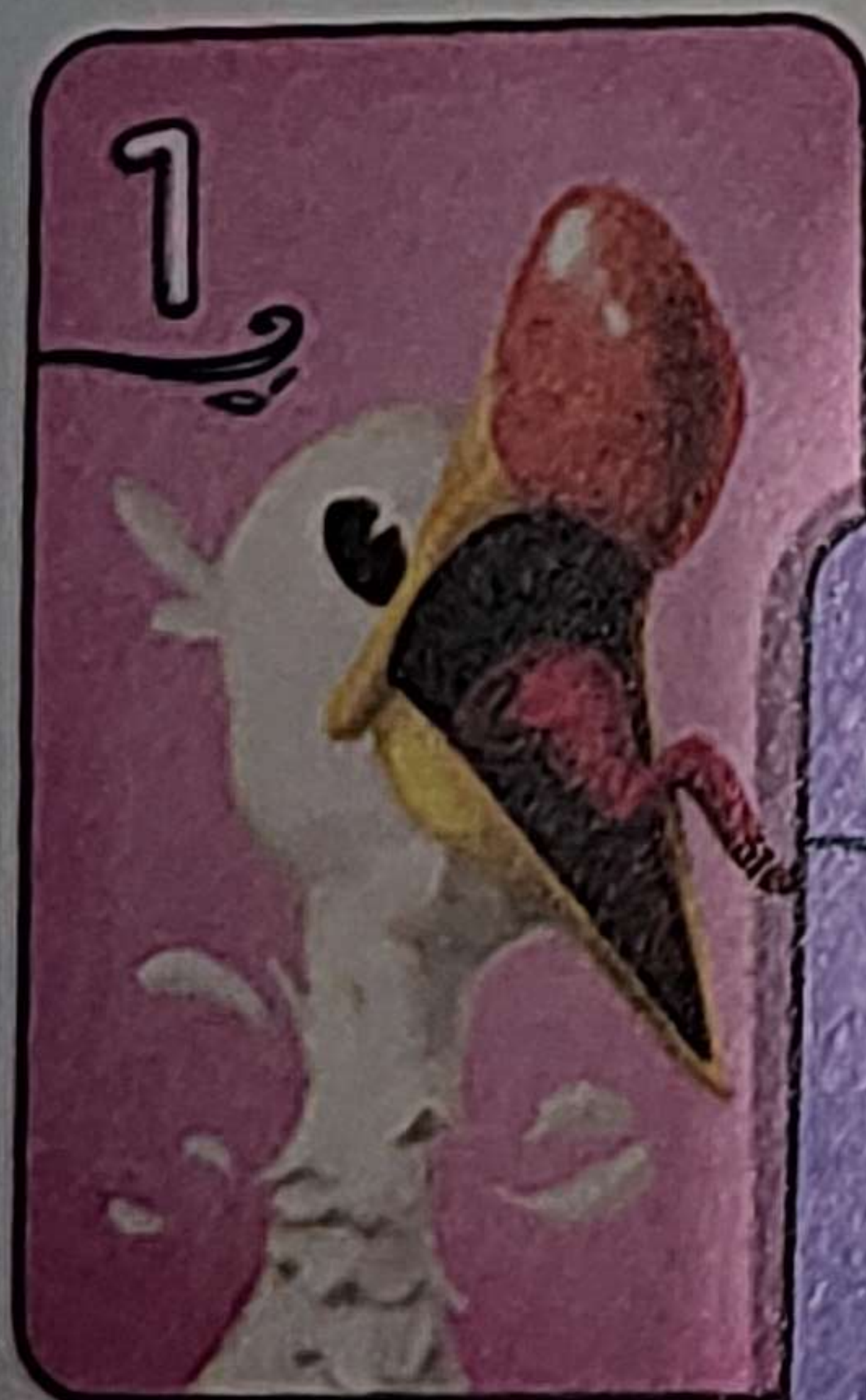


CARTAS DE GAIVOTA



AS CARTAS DE GAIVOTA SÃO OS CONJUNTOS DE CARTAS USADOS POR CADA JOGADOR DURANTE O JOGO, PARA ESCOLHER QUAL CARTA DA FILEIRA DO MAR IRÃO TENTAR PESCAR EM CADA RODADA.

CADA CONJUNTO POSSUI 5 CARTAS NUMERADAS DE 1 A 5 EM UMA DAS 5 CORES DISPONÍVEIS.



COMO JOGAR

CADA RODADA DE GAIVOTAS É DIVIDIDA EM 4 FASES DISTINTAS.

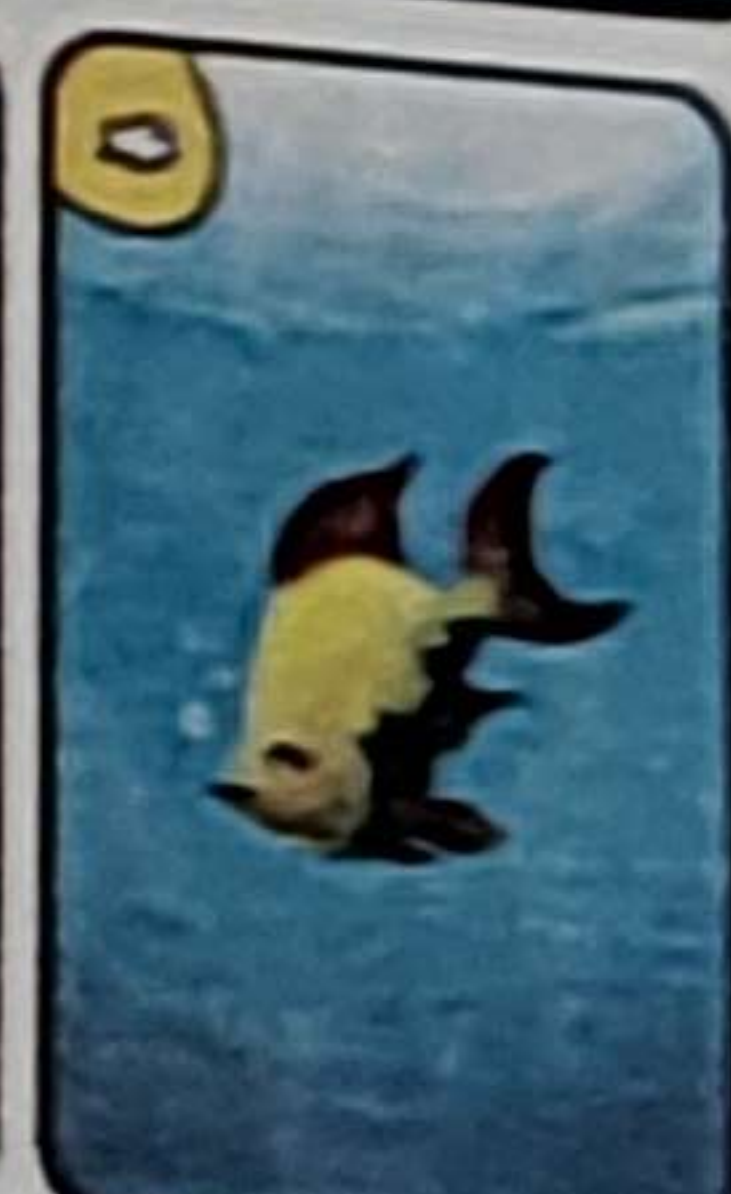
1 PLANEJAMENTO > 2 EVENTO > 3 PESCA > 4 FIM DA RODADA

1 PLANEJAMENTO

HORA DE PLANEJAR A SUA INVESTIDA!

CADA JOGADOR ESCOLHE UMA CARTA DE GAIVOTA DA SUA MÃO E A COLOCA VIRADA PARA BAIXO SOBRE A MESA.

O NÚMERO DA CARTA ESCOLHIDA INDICA QUAL É A CARTA DA FILEIRA DO MAR QUE O JOGADOR PRETENDE PESCAR.



EXEMPLO: PAULA QUER PEGAR A CARTA COM O PEIXE ROXO DE QUALIDADE SUPERIOR NA POSIÇÃO 3. PARA ISSO, ELA ESCOLHE A CARTA DE GAIVOTA DE NÚMERO 3 E A COLOCA VIRADA PARA BAIXO NA MESA.



2 EVENTO

ALGO INESPERADO ACONTECE...OU NÃO

O JOGADOR DA VEZ REVELA UMA CARTA DE EVENTO E SEGUE SUAS INSTRUÇÕES.

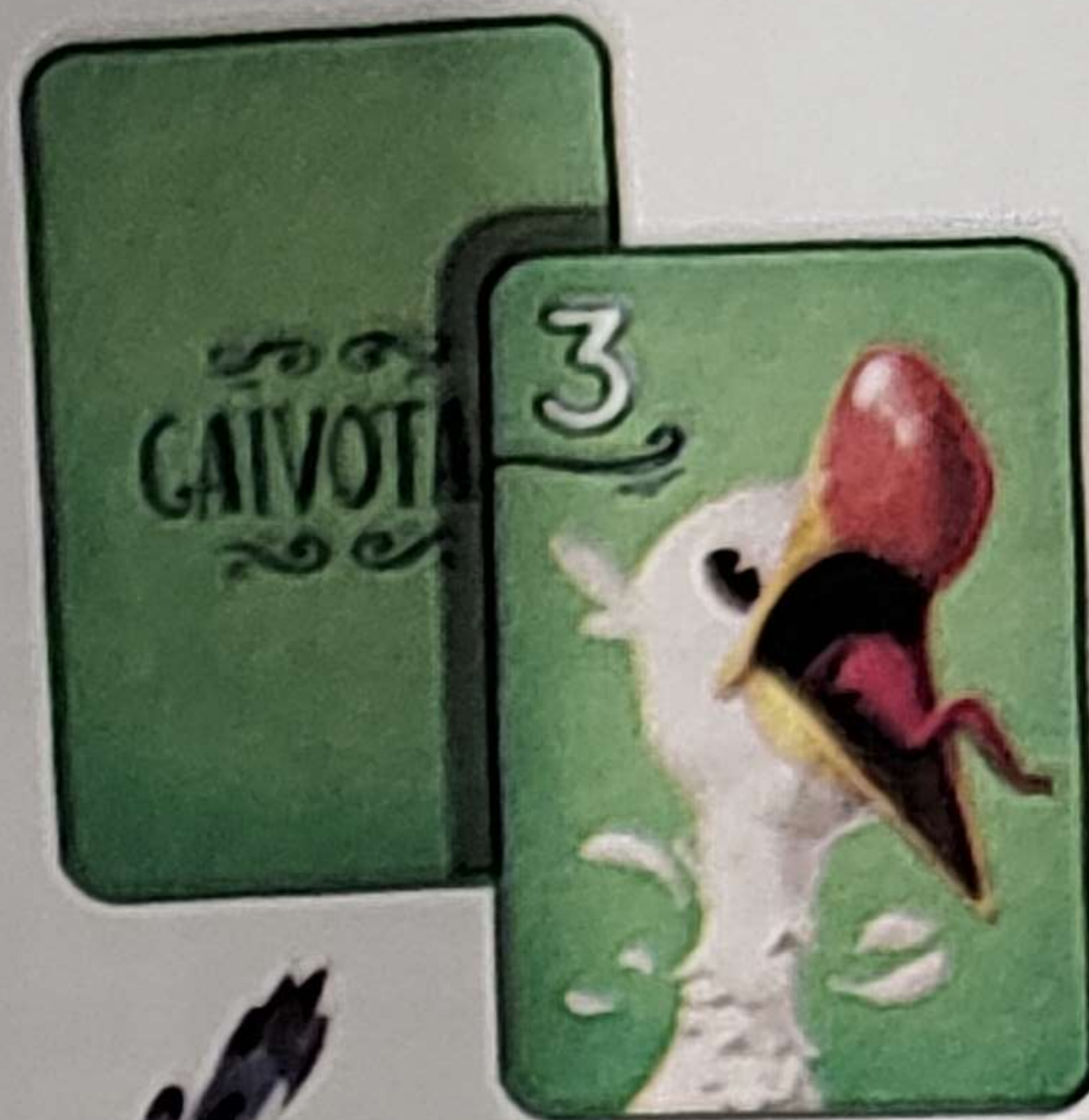
EM CASO DE CÉU LIMPO, NADA INESPERADO ACONTECE NESTA RODADA.



3 PESCA HORA DO LANCHEI

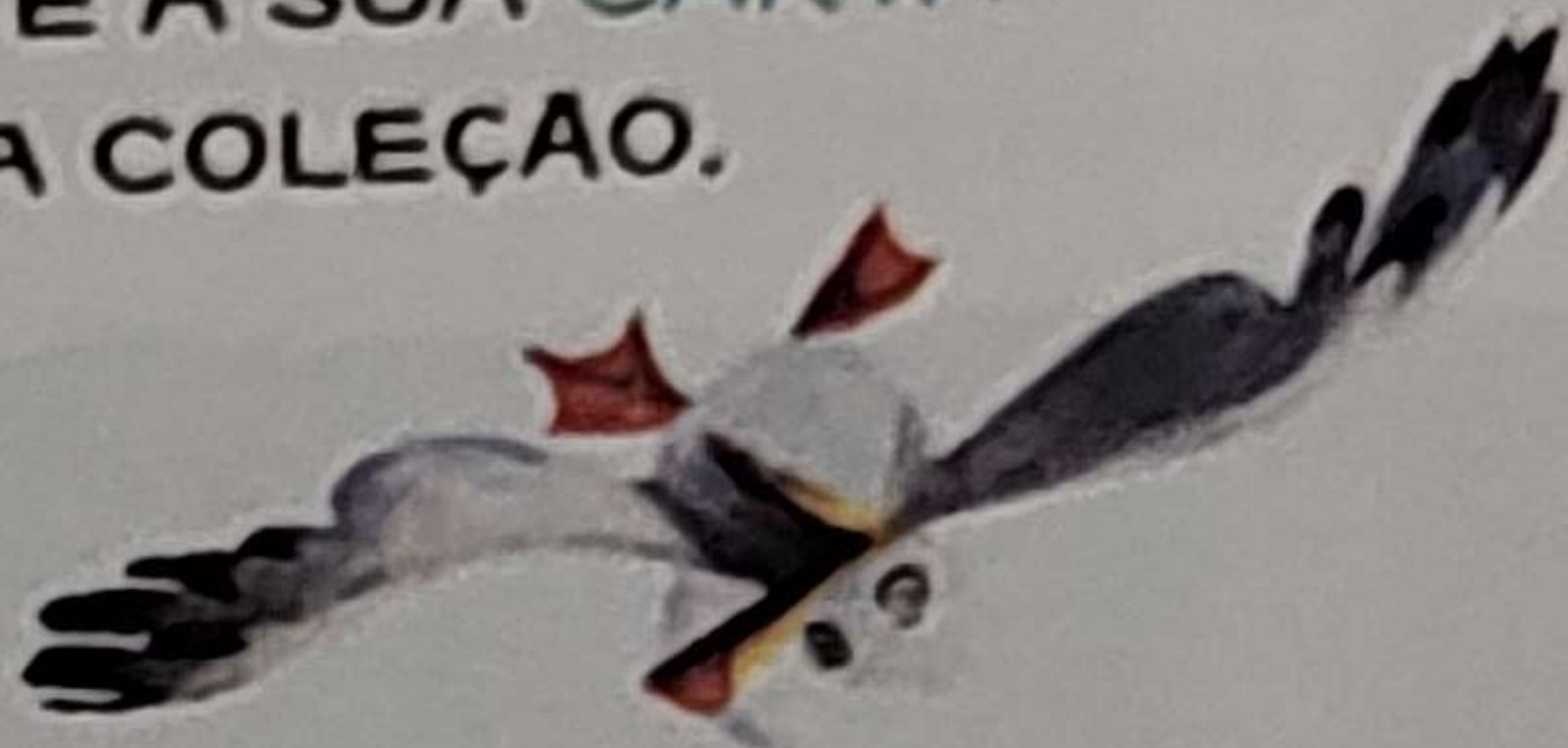
TODOS OS JOGADORES REVELAM SUAS CARTAS DE GAIVOTA SIMULTANEAMENTE.

A PARTIR DO JOGADOR DA VEZ E SEGUINDO EM SENTIDO HORÁRIO, CADA JOGADOR PESCA A CARTA DA FILEIRA DO MAR CORRESPONDENTE A SUA CARTA DE GAIVOTA PARA ADICIONÁ-LA A SUA COLEÇÃO.



ENCONTRÃO!

SE DOIS OU MAIS JOGADORES REVELAREM CARTAS DO MESMO NÚMERO, OCORRE UM ENCONTRÃO E NENHUM DESSES JOGADORES PESCA A CARTA DA FILEIRA DO MAR.



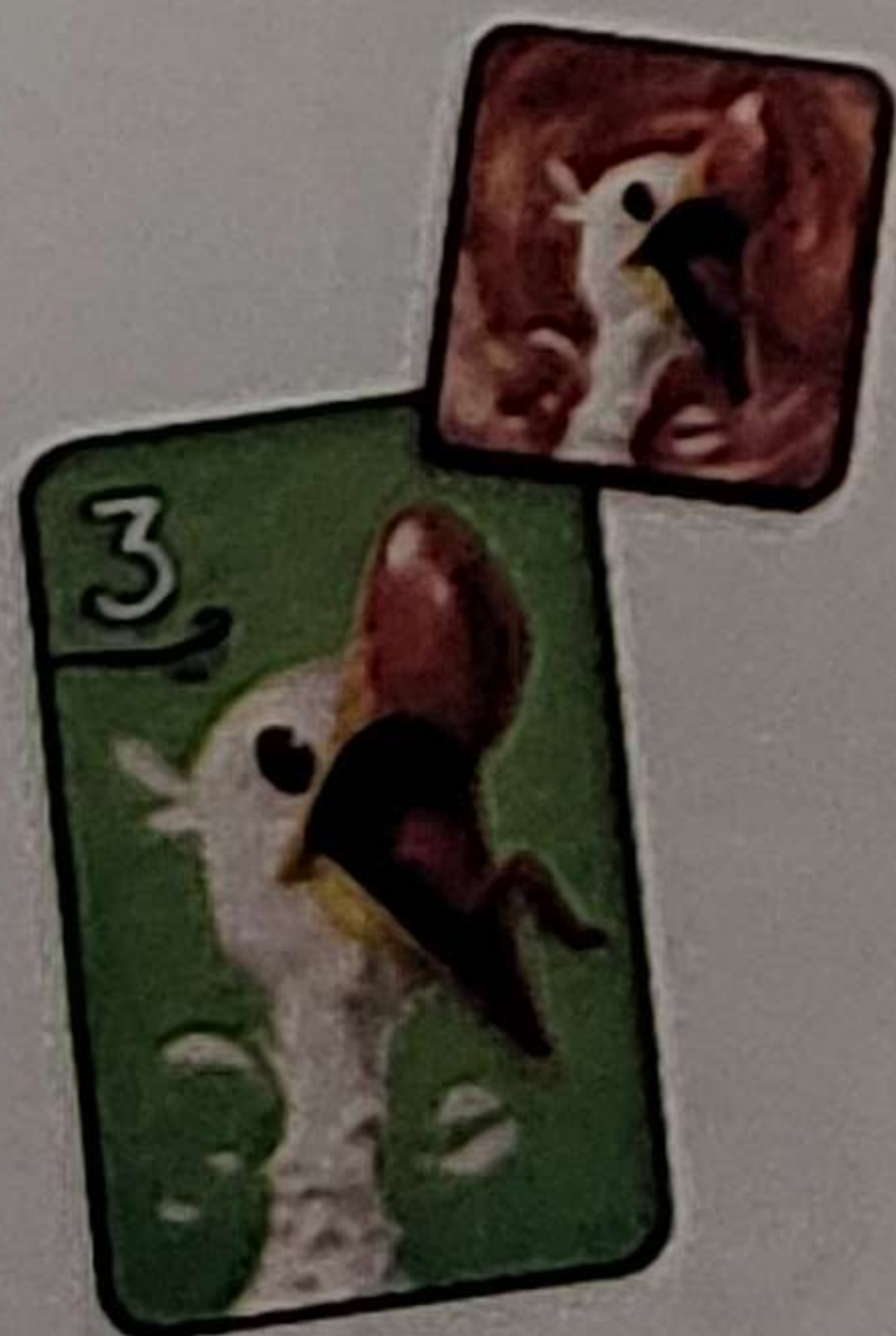
A PARTIR DO JOGADOR DA VEZ E SEGUINDO EM SENTIDO HORÁRIO, CADA PARTICIPANTE DE ALGUM ENCONTRÃO DEVE, SE POSSÍVEL, ESCOLHER UMA CARTA DO BARCO PARA ADICIONAR À SUA COLEÇÃO. É POSSÍVEL QUE ALGUNS JOGADORES NÃO PESQUEM CARTAS NESSA RODADA.

4 FIM DA RODADA ORGANIZANDO UMA NOVA PESCA

CADA JOGADOR RETORNA À SUA MÃO A CARTA DE GAIVOTA UTILIZADA.

TODAS AS CARTAS RESTANTES NA FILEIRA DO MAR E NO BARCO SÃO DESLOCADAS PARA A DIREITA, E NOVAS CARTAS SÃO COMPRADAS DO TOPO DO BARALHO DO MAR PARA PREENCHER OS ESPAÇOS VAZIOS.

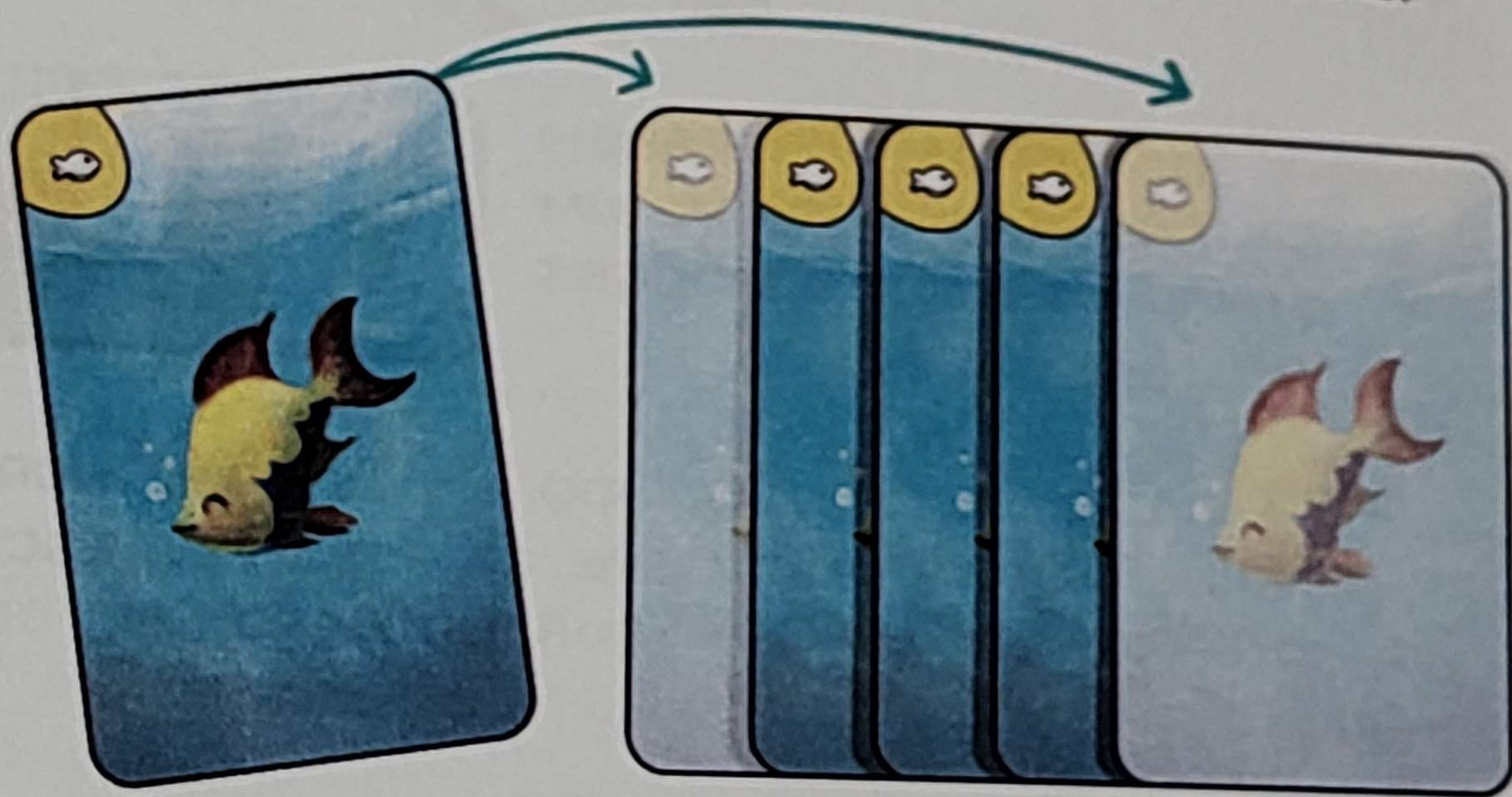
O JOGADOR DA VEZ PASSA A FICHA DE JOGADOR DA VEZ PARA O PRÓXIMO JOGADOR EM SENTIDO HORÁRIO.



COLECIONANDO PEIXES

AS CARTAS PESCADAS NA FILEIRA DO MAR OU NO BARCO SÃO ADICIONADAS A COLEÇÃO PESSOAL DE CADA JOGADOR.

A PRIMEIRA CARTA É COLOCADA COM A FACE PARA CIMA NA MESA A SUA FRENTE, INICIANDO UMA FILA. A PARTIR DA SEGUNDA RODADA, TODAS AS NOVAS CARTAS DEVEM SER ADICIONADAS A **ESQUERDA** OU A **DIREITA** DE UMA DAS CARTAS DAS EXTREMIDADES, NUNCA ENTRE DUAS CARTAS.

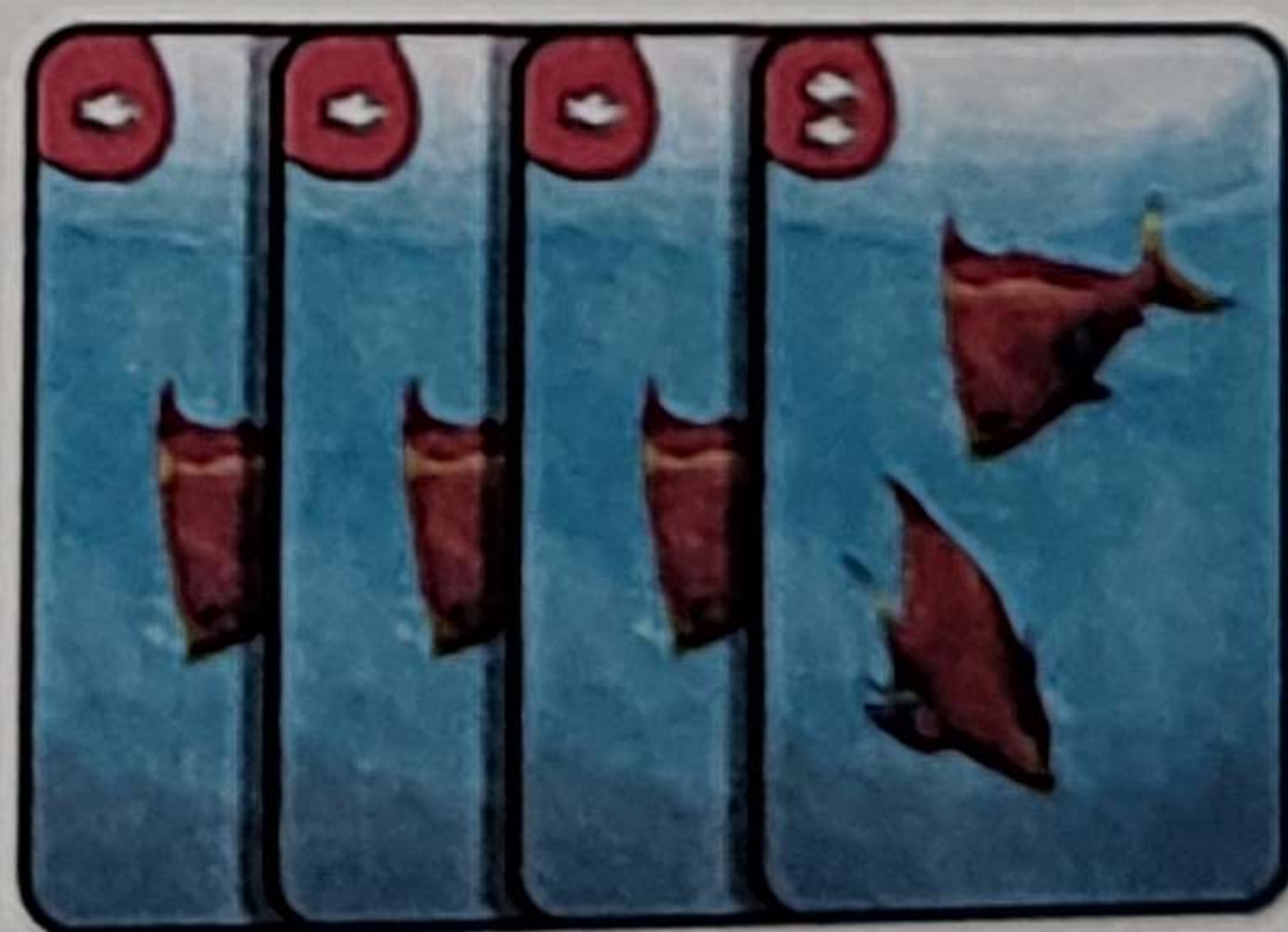


COMPLETANDO CARDUMES

CARDUMES SÃO FORMADOS POR PEIXES DO MESMO TIPO EM SEQUÊNCIA NA FILA DA COLEÇÃO DE UM JOGADOR.

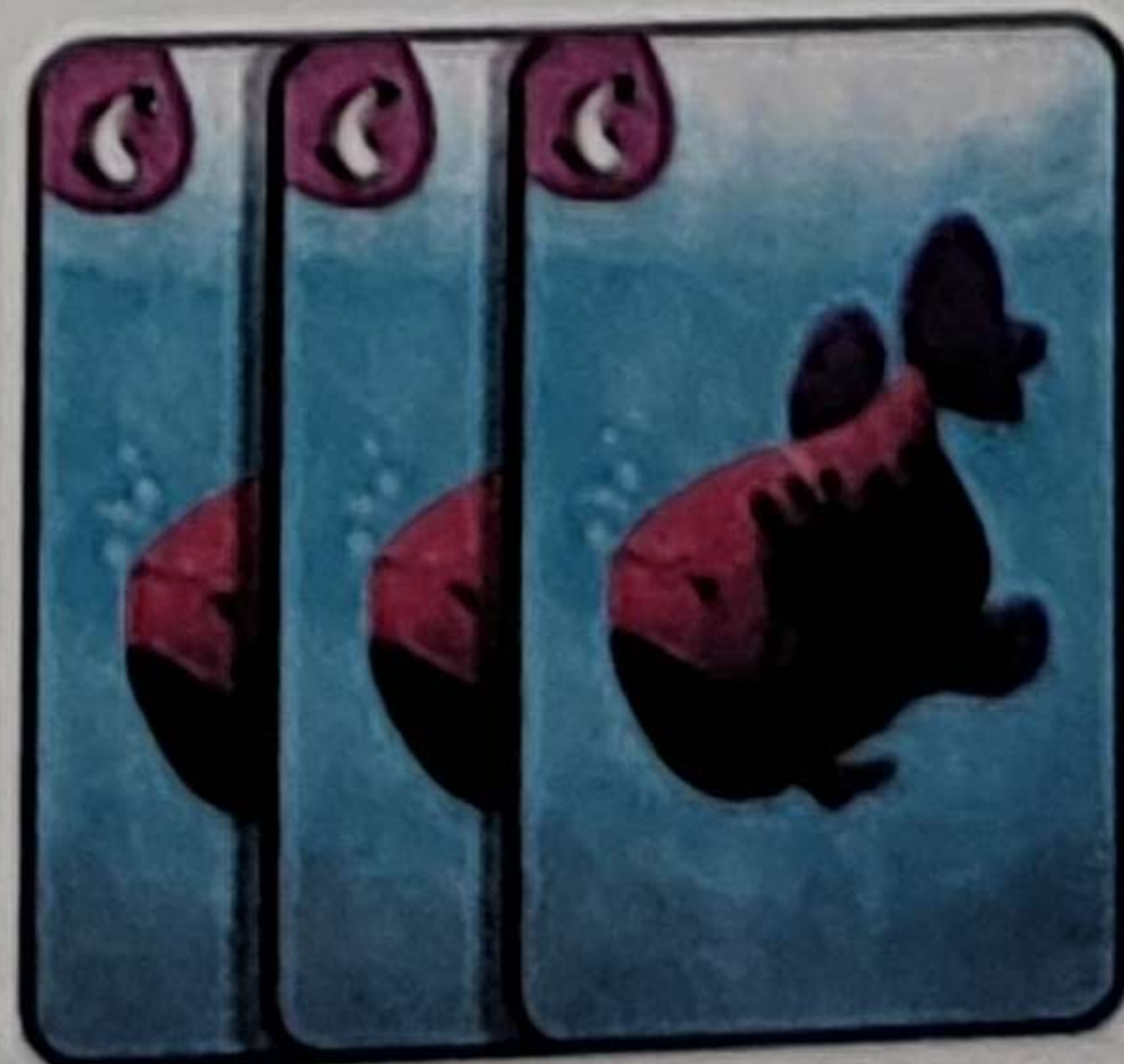
CARDUMES GRANDES SÃO FORMADOS COM 3 PEIXES, ENQUANTO CARDUMES PEQUENOS PRECISAM DE 5 PEIXES.

CADA CARDUME VALE 2 PONTOS, INDEPENDENTE DO TIPO DO PEIXE!



CARDUME "PEQUENO"

5 PEIXES



CARDUME "GRANDE"

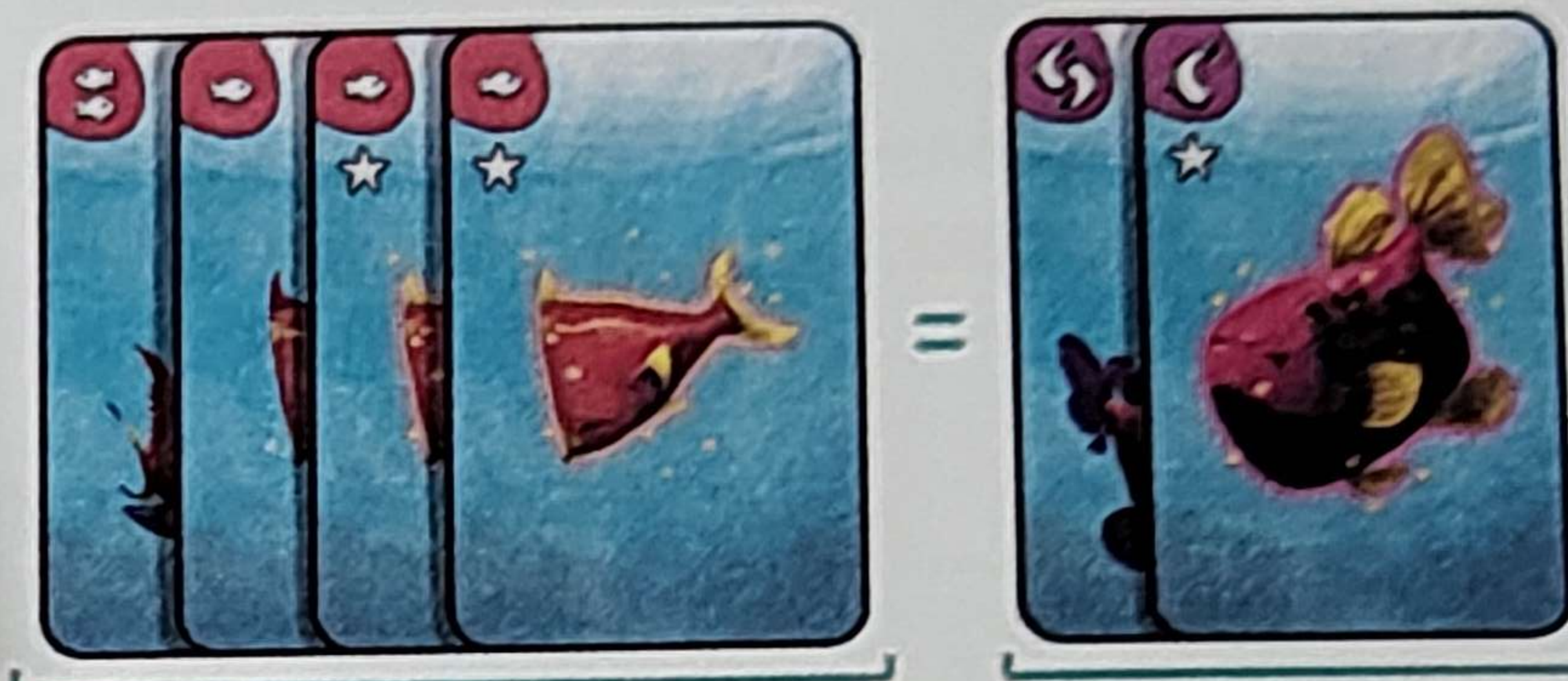
3 PEIXES



CARDUMES DE QUALIDADE

CARDUMES QUE CONTENHAM PELO MENOS 1 PEIXE DE QUALIDADE SUPERIOR SE TORNAM CARDUMES DE QUALIDADE, VALENDO 3 PONTOS.

TER MAIS DE UM PEIXE DE QUALIDADE NO MESMO CARDUME NÃO ALTERA SUA PONTUAÇÃO.



OTIMIZANDO OS CARDUMES

OS CARDUMES EM FILA PODEM SER CONSIDERADOS DA ESQUERDA PARA A DIREITA OU VICE-E-VERSA, DEPENDENDO DA INTENÇÃO DO JOGADOR.

AS CARTAS DE PEIXES DUPLOS PODEM SER UTILIZADAS PARA MONTAR DOIS CARDUMES DIFERENTES.

EXEMPLO: BRUNO TEM 5 CARTAS DE PEIXES VERDES QUE PODE ESCOLHER MONTAR DE DUAS FORMAS DISTINTAS APRESENTADAS ABAIXO.



~ FIM DA PARTIDA ~

A PARTIDA TERMINA IMEDIATAMENTE QUANDO NÃO EXISTIREM MAIS CARTAS PARA PREENCHER COMPLETAMENTE A FILEIRA DO MAR, OU QUANDO NÃO EXISTIREM MAIS CARTAS NO BARALHO DE EVENTOS.

CADA JOGADOR SOMA A PONTUAÇÃO DOS CARDUMES QUE POSSUI EM SUA COLEÇÃO E DOS OBJETIVOS CUMPRIDOS NA SUA CARTA DE OBJETIVO.

		
CARDUMES COMUNS	CARDUMES DE QUALIDADE	OBJETIVOS
2	3	0-5
PONTOS CADA	PONTOS CADA	PONTOS

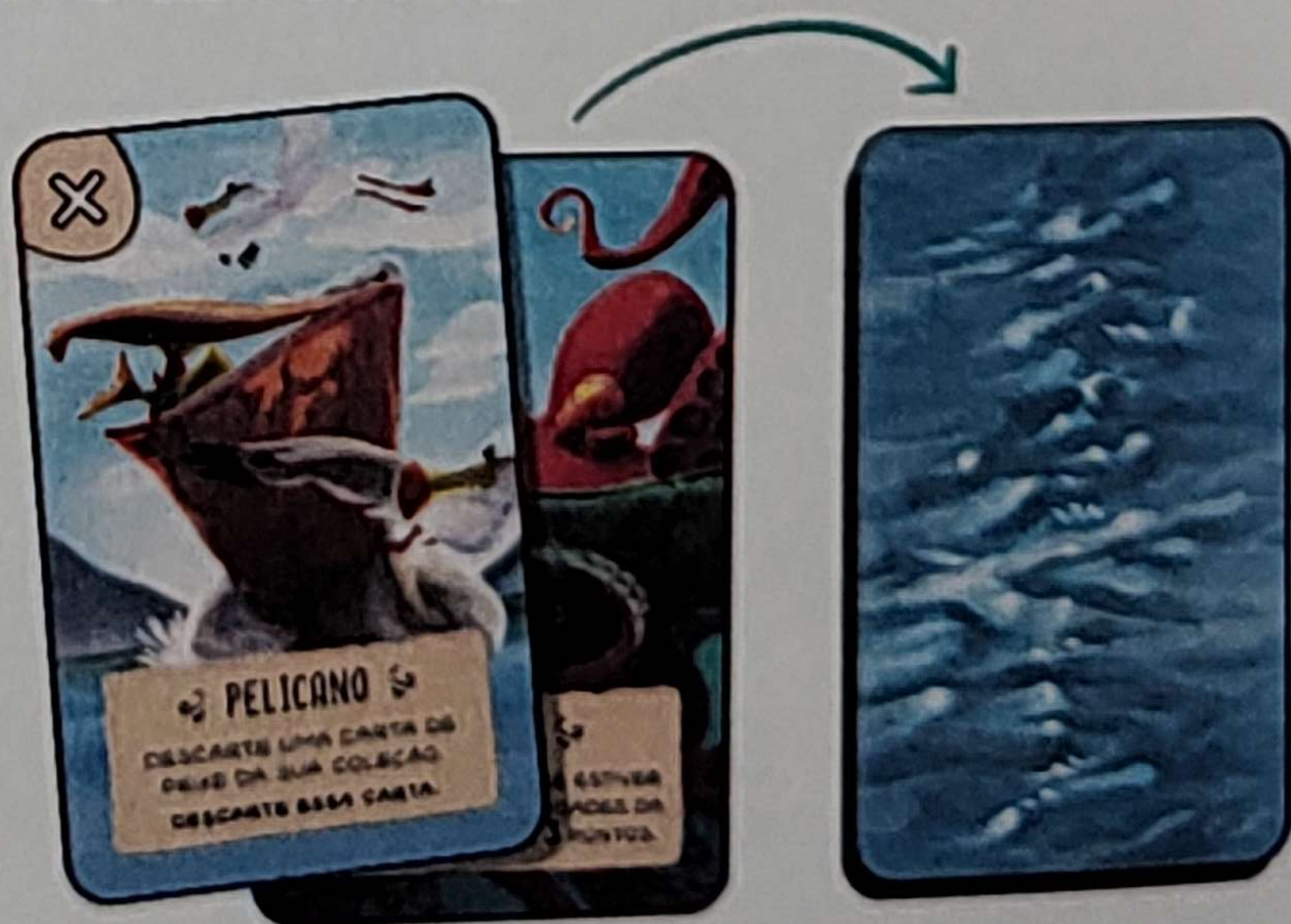
O JOGADOR COM MAIS PONTOS É DECLARADO O VENCEDOR!

NO CASO DE EMPATE, O JOGADOR COM MAIS PEIXES DE QUALIDADE SUPERIOR SE TORNA O VENCEDOR.

~ MODO AVANÇADO ~

OS JOGADORES EXPERIENTES DE GAIVOTAS PODEM QUERER ADICIONAR UMA NOVA CAMADA AO JOGO COM AS CARTAS ESPECIAIS.

PARA JOGAR O MODO AVANÇADO, É SÓ EMBARALHAR AS CARTAS ESPECIAIS JUNTO AO RESTANTE DO BARALHO DO MAR NO INÍCIO DA PARTIDA.



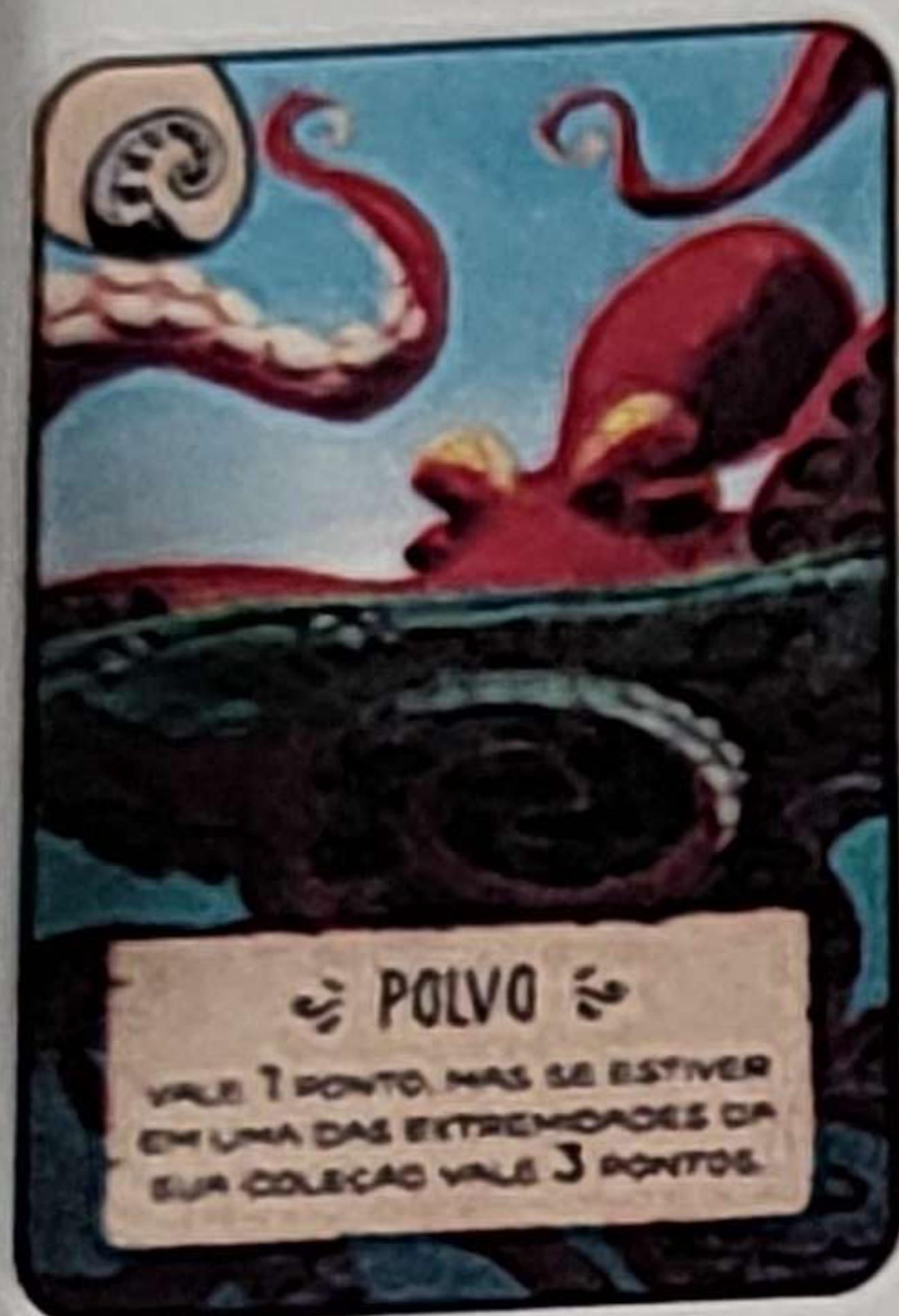
CADA CARTA ESPECIAL POSSUI UM EFEITO DIFERENTE, DESCRITO NA PRÓPRIA CARTA. NO RESTANTE, ELAS SEGUEM AS REGRAS BÁSICAS DO JOGO, SENDO ADICIONADAS NA FILEIRA DO MAR ASSIM COMO AS CARTAS DE PEIXE.

POLVO: VALE MAIS PONTOS SE ESTIVER EM UMA EXTREMIDADE NO FIM DA PARTIDA.

PELICANO: IMEDIATAMENTE DESCARTE O PELICANO E UMA CARTA DE PEIXE.

REDE DE PESCA: CARGA VALIOSA, PORÉM SÓ PODE SER PESCADA NO BARCO.

PEIXE SURPRESA: CORINGA, SERVE COMO UM PEIXE COMUM DE QUALQUER TIPO.



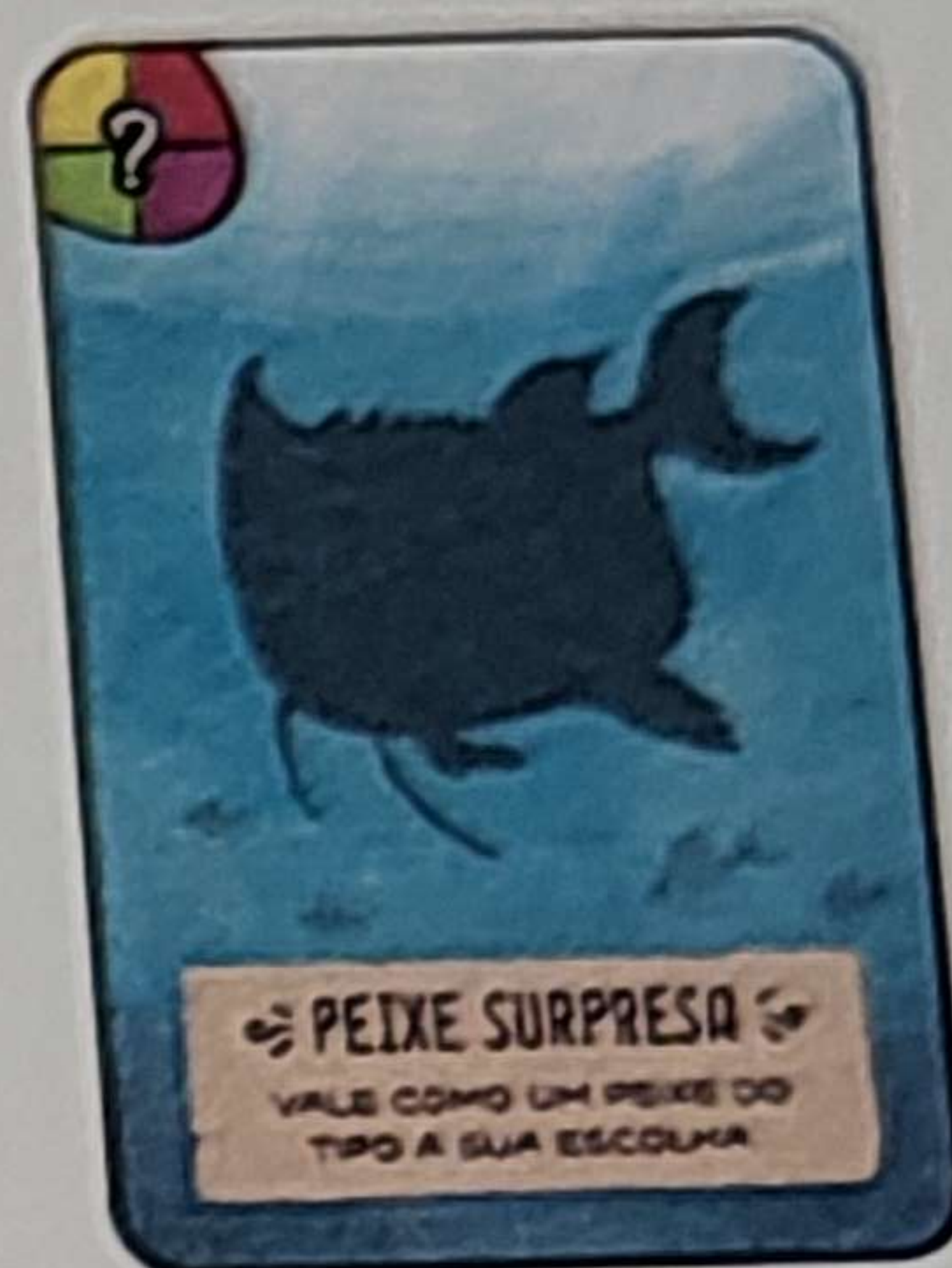
POLVO
2 CARTAS



PELICANO
2 CARTAS



REDE DE PESCA
2 CARTAS



PEIXE SURPRESA
4 CARTAS

CRÉDITOS

AUTOR
BRUNO MIRANDA

ARTE
PEDRO ÍNDIO

DESENVOLVIMENTO
GABRIEL CALDERON & GUILHERME MARQUES

PRODUÇÃO
GAME MAKER

DÚVIDAS SOBRE O JOGO?
ACESSE NOSSO FAQ EM
WWW.TGMEDITORA.COM.BR/GAIVOTAS

